

DENOMINAZIONI E CONVENZIONI

Questa pagina è un po' scontata ed anche un po' noiosa, ma necessaria.

Se vuoi ricostruire partite giocate o registrare posizioni senza ridisegnare ogni volta la damiera, è necessario che il gioco della dama possa essere "scritto" e "letto".



Per questo sono state così create apposite convenzioni.

Vediamo due regolette che tu certo conosci:

"REGOLA 1. Il gioco della dama a sistema italiano si pratica tra due giocatori sulla damiera con l'impiego di 24 pedine (12 bianche e 12 nere)".

"REGOLA 2 . La damiera è formata da un piano quadrettato suddiviso in 64 caselle alternativamente bianche e scure".

Per poter indicare l'esatta posizione di ogni pezzo sulla damiera e per poter descrivere il movimento dei pezzi, ad ogni casella scura si fa corrispondere un numero, dall'1 al 32, secondo lo schema del diagramma 2.01.

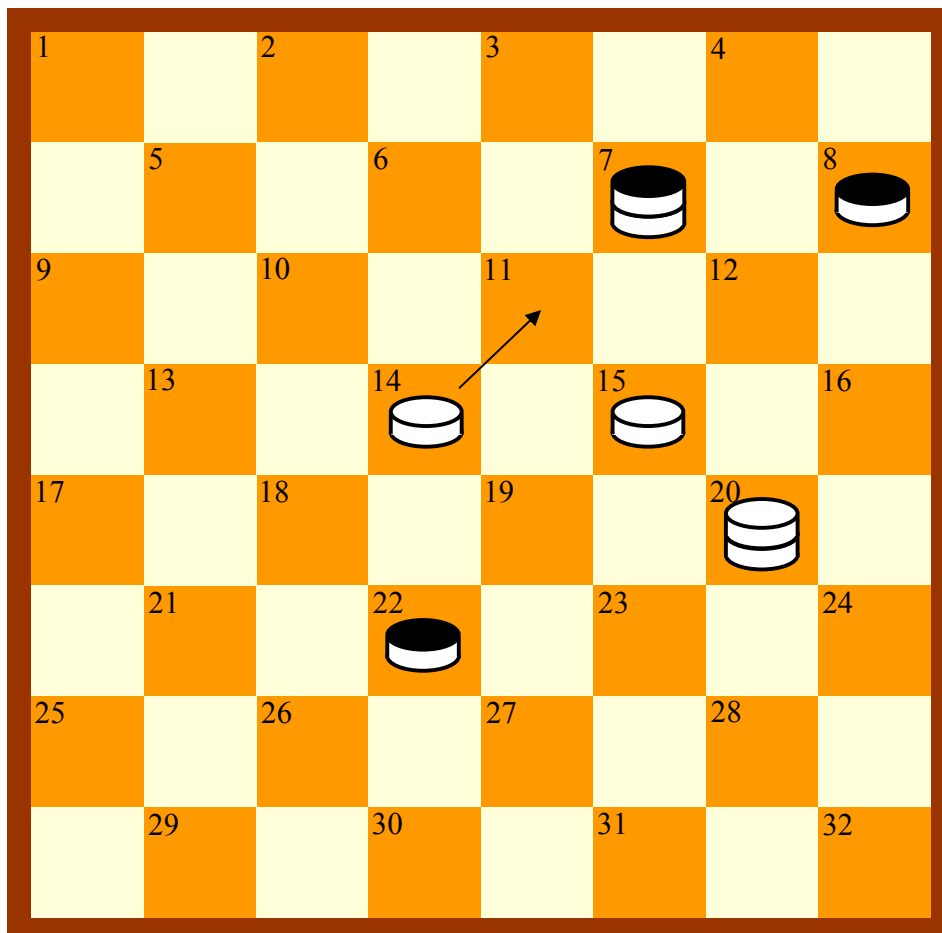
Si numerano solo le caselle scure perché il gioco si svolge solo su queste.

Diagramma 2.01

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | | 2 | | 3 | | 4 | |
| | 5 | | 6 | | 7 | | 8 |
| 9 | | 10 | | 11 | | 12 | |
| | 13 | | 14 | | 15 | | 16 |
| 17 | | 18 | | 19 | | 20 | |
| | 21 | | 22 | | 23 | | 24 |
| 25 | | 26 | | 27 | | 28 | |
| | 29 | | 30 | | 31 | | 32 |

Guarda la posizione del diagramma 2.02.

Diagramma 2.02



B. muove e vince

Come può essere descritta con la "convenzione" appena conosciuta?

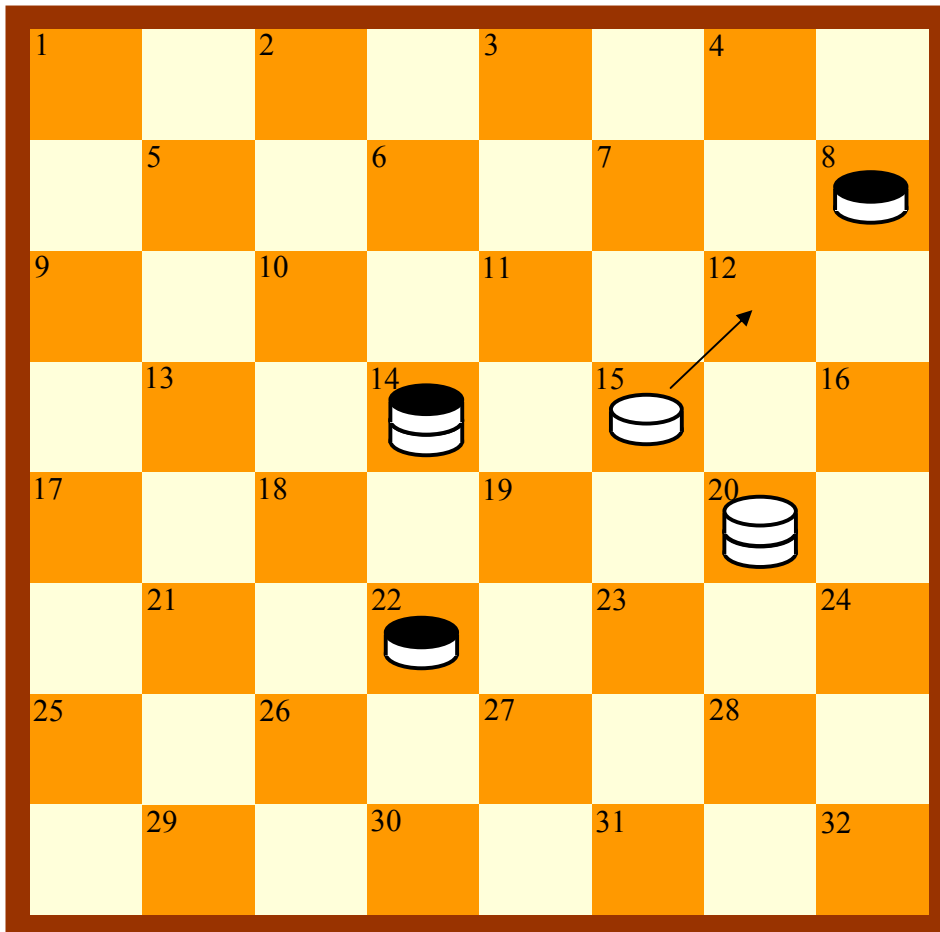
- pedine bianche in 14, 15
- dama bianca in 20
- pedine nere in 8, 22
- dama nera in 7



Nel diagramma 2.02 il Bianco inizia una sequenza vincente, la prima mossa, è descritta come "14-11", che ha il seguente significato: il pezzo originariamente in casella 14 viene spostato in casella 11.

Ti senti già abbastanza esperto da voler seguire la prosecuzione di questo "tiro" non proprio facile?
Dopo la presa del Nero "7x14" si giunge alla posizione del diagramma 2.03 ed il Bianco prosegue con la mossa "15-12", indicata dalla freccia

Diagramma 2.03

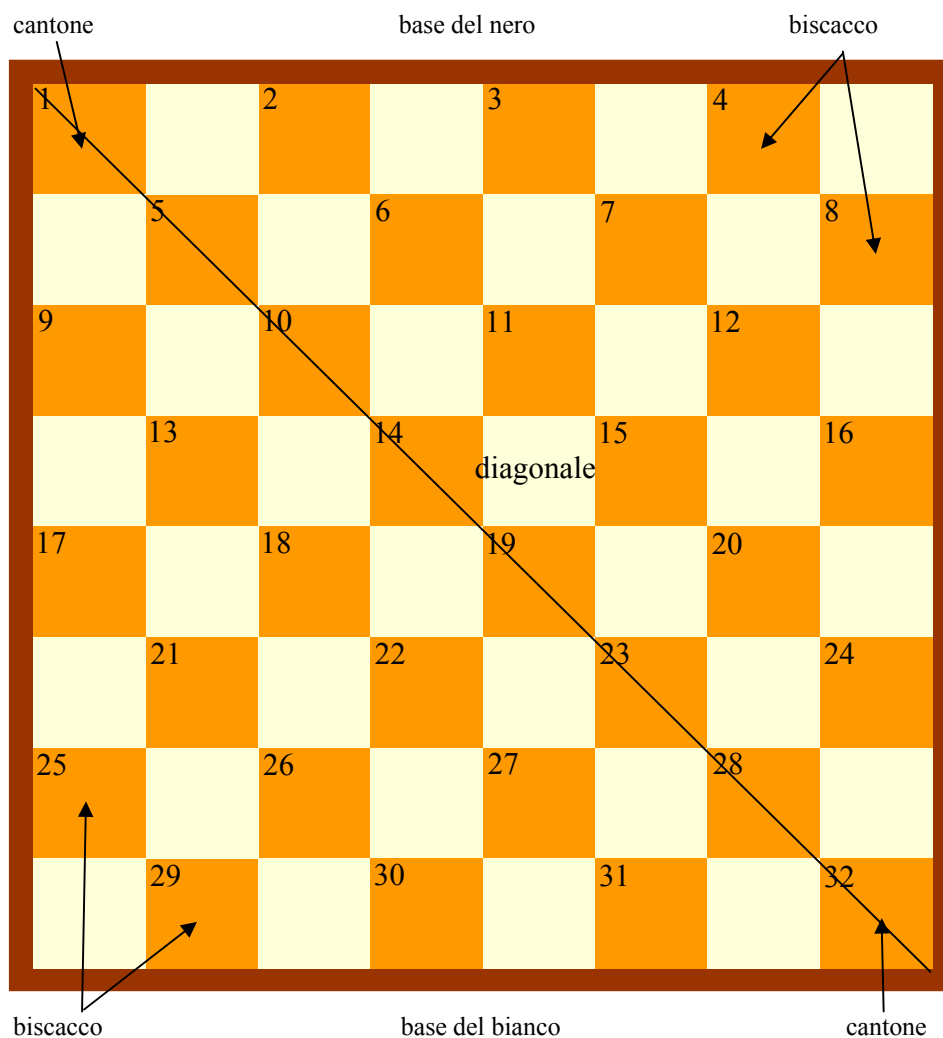


Dopo la presa del Nero, "8x15", il Bianco prende tutto (tre pezzi insieme!) con "20x27" (saltando dalla casella 20 alla 11 alla 18 ed alla 27).

Facciamo ancora un piccolo sforzo, impariamo un po' di nomenclatura.

- a) **base del nero** e **base del bianco**: costituite rispettivamente dalla prima linea (in alto) e dall'ultima linea (in basso), come indicato nel diagramma 2.04
- b) **diagonale**: formata dalle caselle 1-5-10-14-19-23-28-32
- c) **cantoni**: costituiti dalle caselle 1 e 32 (diagramma 2.04)
- d) **biscacchi**: costituiti dalle coppie di caselle 4-8, biscacco del Nero e 25-29, biscacco del Bianco (diagramma 2.04)

Diagramma 2.04



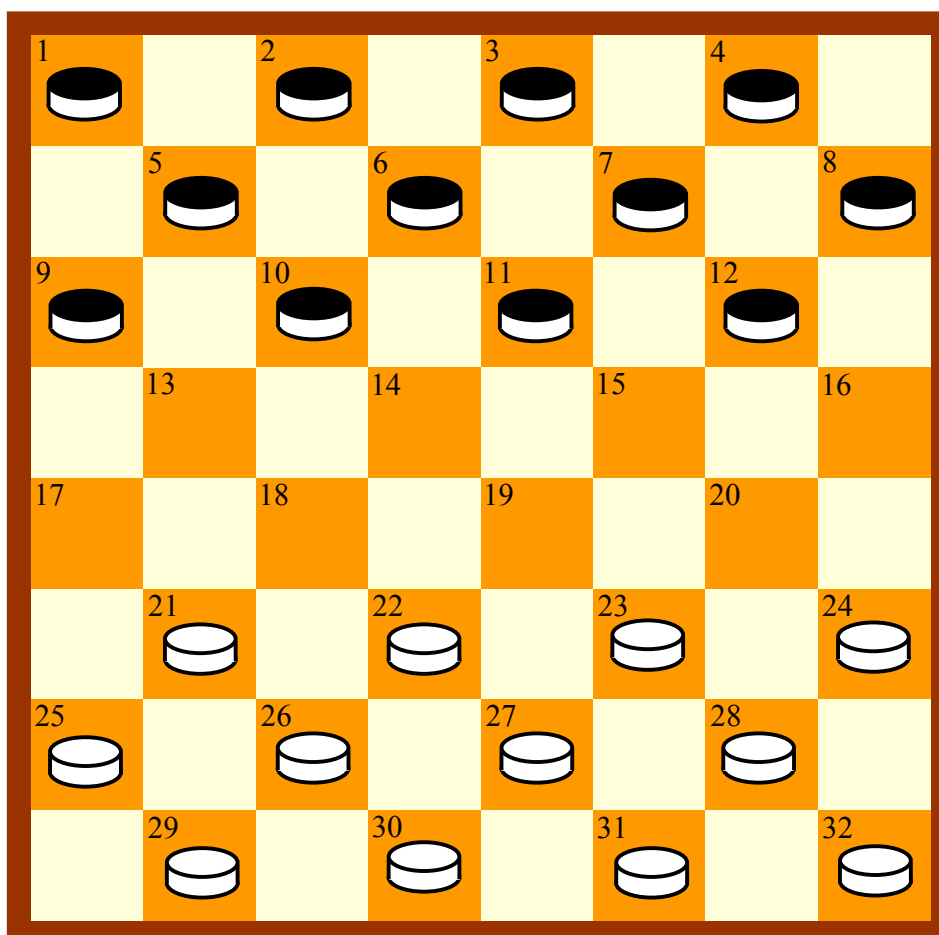
Ed ora predisponiamoci per la partita.

"REGOLA 3. All'inizio del gioco la damiera deve essere disposta in modo che ogni giocatore abbia alla propria destra la casella scura (cantone)"

"REGOLA 4. Le pedine nere vanno ordinate sulle caselle dall'1 al 12; quelle bianche sulle caselle dal 21 al 32"

Nel diagramma 2.05 è descritta la **posizione iniziale** dei pezzi

Diagramma 2.05



"REGOLA 5. Il colore dei pezzi è inizialmente sorteggiato tra i due giocatori e viene alternato ad ogni partita". Nei tornei ufficiali questa regola decade ed il colore è assegnato dalla direzione di gara.

"REGOLA 6. Il gioco è sempre iniziato dal giocatore che ha il partito Bianco"



"REGOLA 7. Lo spostamento di un pezzo da una casella all'altra della damiera dicesi "**mossa**" o "**tratto**".

RICORDA

Prima della partita:

1. Posiziona la damiera nel modo corretto, col cantone a destra;
2. Sorteggia il colore, chi prende il Bianco muove per primo

